

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	จ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ความเป็นมาและความสำคัญ	1
2. วัตถุประสงค์	4
3. ขอบเขตการวิจัย	5
4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
5. นิยามศัพท์	9
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	10
1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการเรียนรู้	10
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการคิด	13
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวข้องกับผลกระทบของเกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์	15
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการวิจัยเชิงปริมาณ	17
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการวิจัย	27
1. กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	28
2. การเก็บข้อมูล	29

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3. การวิเคราะห์ข้อมูล	34
บทที่ 4 ผลการวิจัย	35
1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง	35
2. การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	38
3. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขต วังไกลกังวล ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	42
4. ความคิดเห็นของนักศึกษาระดับปริญญาตรีสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขต วังไกลกังวล ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่าย สังคมออนไลน์ (Facebook)	46
5. การทดสอบสมมติฐาน	50
6. การวิเคราะห์แบบสอบถามและแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการ การความคิด	59
7. แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิด	66
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	68
1. สรุปผลการวิจัย	68
2. อภิปรายผล	72
3. ข้อเสนอแนะ	74

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม	75
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	77
ภาคผนวก ข แบบทดสอบ	81
ประวัติผู้วิจัย	84

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงจำนวนนักศึกษาปัจจุบันที่เป็นกลุ่มประชากร (ฝ่ายทะเบียนนักศึกษา 2556)	6
2	แสดงเกณฑ์การแปลความหมายของความยากของข้อสอบ	20
3	แสดงเกณฑ์การแปลความหมายค่าอำนาจจำแนกที่เป็นบวก	21
4	แสดงเกณฑ์การแปลผลความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นจากสูตรคูเดอร์และริชาร์ดสัน	24
5	แสดงความหมายของคะแนนข้อคำถามแบบมาตราประมาณค่าแบบ Likert ชนิด 5 ระดับ	33
6	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำแนกตามเพศ	36
7	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำแนกตามชั้นปีที่ศึกษา	36
8	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด จำแนกตามรายรับเฉลี่ยต่อเดือน	37
9	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์ในการใช้งาน Facebook	37
10	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประสบการณ์การเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	38
11	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประสบการณ์ในการเล่น เกมออนไลน์	39
12	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประสบการณ์ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	39
13	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ที่เล่น	40
14	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	40
15	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามสถานที่ที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	41

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
16	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ที่ใช้ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	41
17	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเวลาที่ใช้ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)	42
18	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักศึกษา ต่อเรื่องกระบวนการเรียนรู้และกระบวนการความคิดจากการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	43
19	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักศึกษา ต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook)	47
20	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับประสบการณ์ในการเล่น เกมออนไลน์	50
21	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับประสบการณ์ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่าน Facebook	51
22	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับความถี่ที่ใช้ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	51
23	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับความถี่ที่ใช้ในการเล่น เกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	52
24	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับประสบการณ์ ในการเล่นเกมออนไลน์	53
25	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับประสบการณ์ ในการเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Facebook	54
26	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับความถี่ที่ใช้ใน การเล่นเกมออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	55

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
27	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างชั้นปีที่ศึกษา กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อวัน)	56
28	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์	57
29	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่าน Facebook	57
30	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับความถี่ที่ใช้ในการเล่นเกมนออนไลน์ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) (ต่อสัปดาห์)	58
31	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายรับต่อเดือน กับประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์	59
32	แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นและค่าความคลาดเคลื่อนของการวัดของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้	60
33	แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้	61
34	แสดงค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และคุณภาพตัวलगงของแบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้	61
35	แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความเที่ยงหรือความเชื่อมั่นและค่าความคลาดเคลื่อนของการวัดของแบบทดสอบกระบวนการการความคิด	64
36	แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยาก (Difficulty) ของแบบทดสอบกระบวนการความคิด	64
37	แสดงค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) และคุณภาพตัวलगงของแบบทดสอบกระบวนการความคิด	65
38	แสดงผลลัษณ์แบบทดสอบกระบวนการเรียนรู้	67
39	แสดงผลลัษณ์แบบทดสอบกระบวนการความคิด	67

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงกระบวนการในการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียน	15
2	แสดงขั้นตอนระเบียบวิธีการวิจัย	27
3	แสดงรายละเอียดของแบบสอบถาม	29
4	แสดงกระบวนการสร้างแบบทดสอบ	30
5	แสดงรายละเอียดของแบบทดสอบ	31